

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Putra, P. S. U., Yusa, I. M. M., & Putra, I. (2021). Designing augmented reality SIBI sign language as a learning media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1), 012038.
- Ardianto, R., Syaifudin, S., & Antari, L. (2018). Pengembangan lembar kerja siswa materi prisma dan limas berbasis pendekatan contextual teaching and learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 72-81.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59-73.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Branch, (2009) *Instructional Design: The ADDIE Approach* Springer Science&Business https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Cahyaningsih. (2020). Teknologi Augmented Reality pada promosi berbasis Android. *Jurnal Komputer Sains dan Teknik*, 1(2), 90-115.
- Faradayanti, K. A., Endryansyah, J., & Agung, A. I. (2020). Kepraktisan media pembelajaran berbasis web untuk menunjang e-learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik di smk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(1), 675-683.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional (KoPeN)*, 2(1), 93-97.
- Hadju, R., Abdjul, T., Yusuf, M., & Odja, A. H. (2023). Pengembangan lkpd kearifan lokal berbantuan aplikasi flipping book pada materi getaran, gelombang dan bunyi di SMP. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 9(2), 305-313.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) pada media pembelajaran pengenalan komponen elektronika berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 1(1), 20-25.
- Husnia, M., & Setiawan, W. I. (2022). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Dengan Menggunakan Metode Single Marker Pada Anak Mi Wasilatul Huda Bojonegoro. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 1(1), 49-59.
- Irawan, A. (2019). Interactive learning for mild mental retardation children using Gillingham method and augmented reality.
- Isnaini, K. N., & Sulistiyani, D. F. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.

- Kusuma, TK. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTs
- Maulani, AM. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Jam Badar Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas VII SMP.
- Mesra, R., & et al. (2023). *Research & Development dalam Pendidikan*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Murtianto, Y. H. (2013). *Pengembangan Kurikulum Berdiferensiasi Mata Pelajaran Matematika SMA untuk Siswa Cerdas Istimewa dan Berbakat Istimewa di Kelas Akselerasi*. Jurnal Pembelajaran Matematika, 1(1), 1-7.
- Muslimin, M., & Sunardi, S. (2021). Pengembangan Modul Geometri Ruang Problem Based Learning Terintegrasi Nilai-Nilai Islam. Jurnal Pendidikan Matematika RAFA, 7(2), 101-111.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 34-40.
- Mutmainna, S. N., Nurjannah, & Islamiah, N. (2023). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Assemblr Edu untuk guru SMP Negeri 7 Sinjai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-6.
- Ningsih, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Pada Matematika Kelas V SDN 24 Pincuran Tujuh Kabupaten Solok Selatan
- Panduwinata, L. F., Wulandari, R. N. A., & Zanky, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada materi prosedur penyimpanan arsip. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 15-28.
- Permata, R. D., Yuliasari, U., & Ekayati, I. A. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran Kiddy Learning Binder untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(2), 438-439. Retrieved from
- Pradana, R. W. (2020). *Penggunaan Augmented Reality pada Sekolah Menengah Atas di Indonesia*. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, 5(1), 97.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(6), 1707-1715.
- Rachmawati, R., Wijayanti, R., & Anugraini, A. P. (2020). Pengembangan eksplorasi MAR (Matematika Augmented Reality) dengan penguatan karakter pada materi bangun ruang sekolah dasar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 46-63.
- Rahma, F. I. (2019). Media pembelajaran: Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak sekolah dasar. *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.

- Rieno, R., Sunardi, & Aprizal, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 7(2), 111–123.
- Rusnandi, E., Sujadi, H., & Fauzyah, E. F. N. (2016). *Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar*. *INFOTECH Journal*, 1(2), 24–31.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Setiowati, T. (2019). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII Di MTs NU Ungaran Tahun Ajaran 2018/2019
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Cetakan ke-18). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiarto, A. (2022). Penggunaan media augmented reality Assemblr Edu untuk meningkatkan pemahaman konsep peredaran darah. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 1(2), 1–13.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Indonesia: ALFABETA
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, A., Zulkardi, & Siroj, R. A. (2012). *Pengembangan bahan ajar dimensi tiga berbasis CABRI di sekolah menengah atas*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1–17.
- Utami, F., Witono, H. H., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1(1).
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & rekan-rekan. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi penggolongan hewan kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 15–28.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada konsep sistem peredaran darah di sekolah dasar. *Basicedu Journal*, 5(1), 62–69.
- Wulandari, K. (2023). Pengembangan Modul dengan Augmented Reality (Ar) berbasis Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.